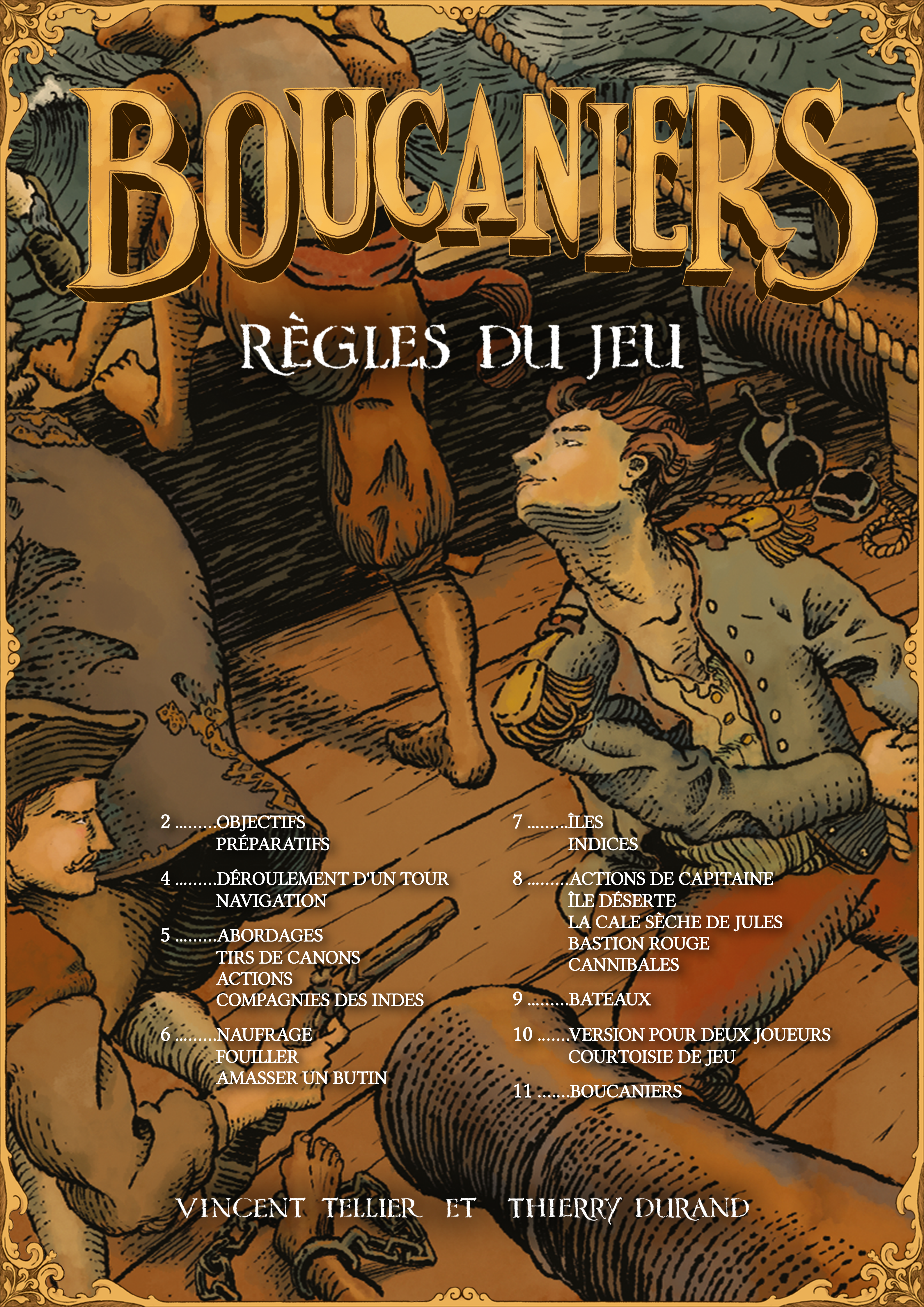


BOUCANIERS

RÈGLES DU JEU

VINCENT TELLIER ET THIERRY DURAND

Aux confins de l'océan, Armand s'abandonna dans un archipel inconnu des cartes. La soif de fortune l'entraînait à croiser le fer en haut des remparts, à festoyer chez les cannibales, à braver le réveil d'un volcan… Et enfin la persévérance le mena jusqu'à un joyau digne des Cieux.

À l'île aux Cornichons, moult boucaniers désirent lui arracher sa gloire. Armand conte à qui veut ses déboires. La richesse a depuis gorgé son ventre de rhum et chassé la raison de son esprit. Il croit ce monde envoûté de vaudou, qu'une fortune démesurée ferait changer de forme dans l'amnésie générale. Désormais enterré, son trésor est sous le sceau du secret. Qui aura assez de panache pour le dénicher ? Esbroufe et stratégie seront les armes du vainqueur.

Objectif

Déterrez le **trésor** d'Armand le baratineur avant les autres **ou** amassez un butin de **25 pièces (20 pièces à 5 joueurs)**. Manœuvrez votre navire en simultané et préparez-vous au combat !

Préparatifs



Pour une première partie, formez l'archipel de tuiles comme le schéma ci-contre.

Pour les suivantes, disposez les tuiles au hasard de façon à composer un hexagone, en respectant ces principes : l'*île aux Cornichons* est au centre ; les tuiles *Bastion rouge*, *Au perroquet bavard* et *Port-aux-Délices* sont placées autour ; et les autres îles se situent en périphérie extérieure. Ne placez pas plus de 2 tuiles *mer* à la suite ni en périphérie intérieure ni en périphérie extérieure.

Placez les deux petits navires des compagnies des Indes entre les tuiles intérieures et extérieures, comme sur le schéma : le *Rougeaud* sur le sommet à 1 segment de distance du Bastion rouge et la *Bleusaille* à 4 de distance du *Rougeaud* en tournant dans le sens horaire.

Mélangez et disposez la pioche des cartes *boucaniers* face visible, tirez-en 4 que vous alignez devant.

Les 9 *indices* renferment les anecdotes d'Armand le baratineur. Veillez à ce que les images des cartes se succèdent et forment une frise continue. Empilez-les. Retournez ensuite ce tas face cachée, coupez-le plusieurs fois. Puis, tirez-en les deux cartes du haut de la pile sans les regarder et mettez-les de côté. Ces deux indices indiquent l'île contenant le trésor. Mélangez le reste pour former une pioche et placez-la face cachée près du plateau. **Suivez cette étape scrupuleusement ou la partie sera gâchée.**

Chacun choisit **un compas** d'une couleur. Le premier à s'équiper est déterminé en piochant sa couleur au hasard parmi les pavillons puis, dans le sens horaire du tour de table, chacun procède de la façon suivante :

Le joueur choisit **un navire** et le place sur un sommet inoccupé de la tuile de l'**île aux Cornichons**, en hissant à son mât **le pavillon** de sa couleur. Il prend la **fiche de bateau** correspondante et embarque **un boucanier** parmi les 4 disponibles (qui est remplacé par le premier de la pioche). Il reçoit **2 pièces** à poser sur la fiche.

Pour une version à 2 joueurs, chacun contrôle deux bateaux. Ils procèdent à ce placement tour à tour un navire après l'autre (voir page 10).

Les navires enfin prêts à appareiller, l'épopée peut commencer.





Déroulement d'un tour

Un tour se déroule en 5 phases :

◆ **Navigation :** une fois son déplacement choisi, chaque joueur révèle son compas et déplace son bateau.

◆ **Abordages :** si plusieurs bateaux se trouvent sur le même point, il y a abordage. Aucun d'entre eux ne pourra jouer d'action plus tard dans ce tour.

◆ **Tirs de canons :** chaque bateau tire ses canons à 1 de distance.

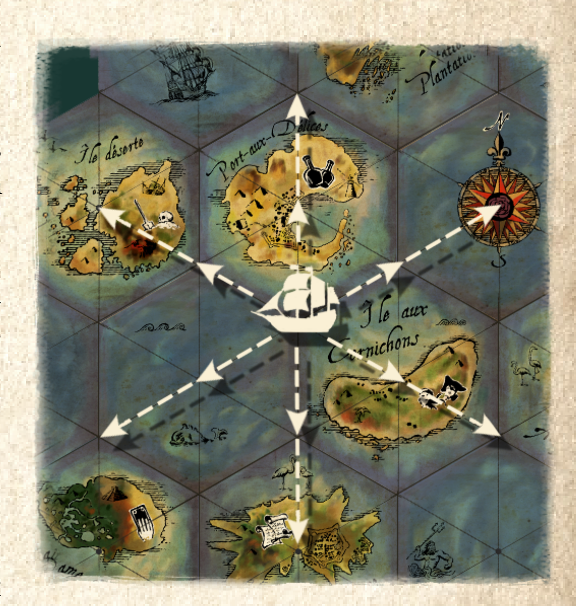
◆ **Actions :** les actions s'effectuent à cette phase sauf indication contraire.

◆ **Compagnies des Indes :** un joueur désigné déplace le Rougeaud et la Bleusaille d'une distance de 1 dans le sens des aiguilles d'une montre.



1 Navigation

Au début du tour, chaque joueur indique, en secret sur son compas, le cap et la longueur du trajet que son bateau prendra.



On peut naviguer sur les centres et sommets des tuiles hexagonales. Les déplacements s'effectuent **en ligne droite** et d'un chiffre qui ne dépasse pas les performances de voiles du bateau. Ce chiffre indique le nombre de segments que parcourra le bateau. Régler son compas sur l'ancre indique que le bateau restera immobile. La direction se définit selon la tuile de la rose des vents qui indique le Nord. Les îles et les navires adverses ne font jamais obstacle aux déplacements. Les sommets des tuiles situés au bord du plateau sont navigables.

Une fois sa navigation réglée, le joueur pose son compas face cachée devant lui. Puis, lorsque tout le monde est prêt, les joueurs révèlent en même temps leurs compas et leurs bateaux sont déplacés simultanément comme indiqué.



Sur son compas, le joueur a choisi de naviguer d'une distance de 3, cap au Nord Est.

Certaines actions augmentant la distance à parcourir se jouent à cette phase. Pour ce faire, le joueur indique le chiffre grossi en secret puis, après avoir révélé son compas, il déclare les actions employées et paye les coûts qui lui incombent.

Si un joueur affiche par erreur un chiffre plus grand que possible, il devra se déplacer de son maximum, en utilisant les actions nécessaires. On ne peut pas se déplacer à plus de 6.



2 Abordages

Un abordage se résout en fonction du nombre de boucaniers embarqués. Chaque bateau perd autant de boucaniers que l'adversaire en possède. Le joueur choisit lesquels de ses boucaniers il veut éliminer. Celui qui a plus de boucaniers à éliminer qu'il n'en a d'embarqués fait **naufrage** (voir p.6). S'il y a égalité sur le nombre de boucaniers embarqués, chacun perd ses boucaniers sans faire naufrage et tirera ses canons. Lorsqu'un abordage se déroule à plus de deux, chaque navire perd un nombre de boucaniers égal à la somme des boucaniers adverses. En cas d'égalité avec la somme de ses adversaires, le navire reste en jeu. Participer à un abordage **interdit toute nouvelle action** dans le tour.

> EXEMPLE
> Deux bateaux s'abordent, l'un a 4 boucaniers et l'autre 2. Ils perdent chacun 2 boucaniers, le premier bateau survit avec 2 boucaniers vivants et le second fait naufrage.

3 Tirs de canons

Chaque bateau tire ses canons sur tout bateau se trouvant à 1 de distance ou au contact. Un tir de canon enlève des points de coque au bateau ennemi. On met autant de marqueurs de dégâts sur la coque que la force des canons du tireur. Un bateau qui n'a plus de point de coque fait naufrage.

4 Actions

Chaque navire peut jouer **une action par tour** : l'action de l'un de ses boucaniers, une action de capitaine ou, s'il est sur une île, jouer une des actions disponibles. Sauf indication contraire, les actions s'effectuent à la quatrième phase. Dépenser une *lettre de marque* permet de jouer une **action supplémentaire** dans le même tour, sans qu'il n'y ait de limite au nombre de lettres utilisées.

5 Compagnies des Indes

Deux vaisseaux marchands des compagnies des Indes voguent sur l'archipel. À la dernière phase du tour, on déplace chacun de ces navires de 1 dans le sens horaire sur la bordure entre les tuiles extérieures et intérieures du plateau. Comme les autres bateaux, ils abordent et tirent leurs canons aux phases précédentes. Pour couler l'un des deux, tous ses points de coque doivent être anéantis en un seul tour ou un abordage doit être victorieux.

Le joueur triomphant reçoit alors **une marchandise** de son choix (une *canne à sucre*, un *rhum* ou une *poudre*). Si plusieurs navires le coulent à la même phase, personne ne reçoit de récompense. **La récompense du Rougeaud est de 15 pièces quand il est vaincu au large du Bastion rouge**.

- ◆ LA BLEUSAILLE : canons 1, coque 1, équipage 1, voiles 1.
- ◆ LE ROUGEAUD : canons 2, coque 3, équipage 2, voiles 1.

Lorsque l'un d'eux est coulé, on le replace à la phase d'action sur le point opposé à l'endroit où il était sur la route dédiée (par exemple ici pour la Bleusaille).

À 5 joueurs, le Rougeaud ne possède que 1 canon et la Bleusaille 0.



Naufrage

Un joueur qui coule un autre, à l'abordage ou aux canons, prend du perdant la moitié de ses pièces arrondie au supérieur, sans considérer celles protégées à l'île déserte. Si ce perdant est confronté à plusieurs joueurs à la phase où il fait naufrage, aucun d'eux n'obtient de récompense.

Un navire qui fait naufrage retire son navire du plateau. Il perd toutes ses pièces, ses marchandises, ses lettres de marque, ses fragments de la carte au trésor, ses améliorations, ses boucaniers et ses indices, sauf ce qui est protégé à l'île déserte. **À la fin du tour suivant**, le joueur choisit un nouveau navire parmi ceux inutilisés et son ancien devient alors disponible. Il se place sur un des sommets de l'île aux Cornichons (occupé ou non) avec son pavillon hissé. Il reçoit alors **2 lettres de marque** et embarque un nouveau boucanier parmi les quatre disponibles.

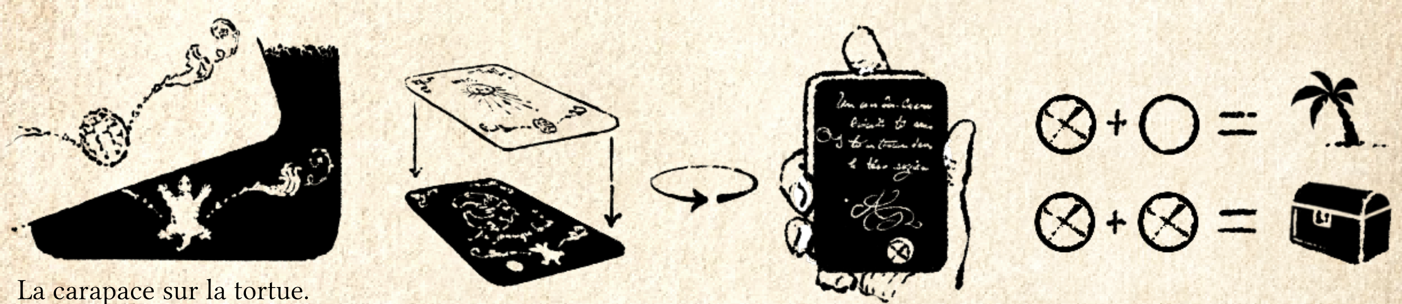
Lorsque plusieurs joueurs font naufrage à la même phase, ils choisissent tour à tour leurs bateaux dans l'ordre alphabétique des noms de leurs bateaux coulés.

Fouiller

Posté sur une île, au centre de la tuile, un joueur peut tenter de déterrer le trésor. Il annonce distinctement qu'il fouille à la fin de la phase de navigation.

La fouille lui prend **4 tours complets**. Il décompte les tours restants à l'aide de son compas (en positionnant le compas sur le personnage à la pelle et le numéro correspondant). S'il se déplace, s'il exécute une action ou s'il fait naufrage, le décompte des tours revient à 4 comme s'il n'avait pas fouillé. Si un autre navire l'aborde entre-temps, le joueur est interrompu. S'il survit à l'abordage, il peut reprendre sa fouille au prochain tour au stade où il était avant la confrontation. Chaque **fragment de la carte au trésor** possédé écourte la fouille d'**un tour**. Une fouille de zéro tour s'achève dès la phase de navigation, évitant d'être interrompu par un tir de canon fatal ou un abordage (sauf si l'autre navire a lui aussi zéro tour de fouille, il y a alors abordage).

À la fin de la fouille, saisissez les 2 indices mis de côté. En prenant garde à ne **pas révéler la face**, superposez le premier indice au cache correspondant à l'île fouillée (glissez la tortue sous sa carapace). Les deux cartes doivent s'aligner parfaitement. **Sans décaler les cartes**, retournez ensuite cet assemblage aux yeux de tous.



La carapace sur la tortue.

Si une croix apparaît dans le trou, recommencez avec le second indice. Si un seul des deux indices montre une croix, cela signifie que l'île est vide. Le jeu continue, le cache de l'île est alors mis à l'écart. S'il y a **deux croix**, le trésor s'y trouve bien et le joueur remporte la partie !

Amasser un butin

L'autre chemin vers la victoire consiste à posséder **25 pièces (20 pièces à 5 joueurs)** à la fin d'un tour. Si plusieurs joueurs remplissent une condition de victoire dans le même tour, ils se partagent la victoire. Gardez en tête que la récompense pour la prise du Rougeaud vaut 15 pièces quand il est à côté du Bastion Rouge (voir page 5).

Îles

Un navire posté sur une île, au centre de la tuile, peut faire l'une des actions correspondantes :

◆ **Île aux Cornichons :** recruter un **boucanier** pour 1 pièce.

◆ **Dame Vaudou :** **piocher 1 indice** et le garder dans sa main, dans la limite de 3.

◆ **Au perroquet bavard :** **regarder 1 indice** et le remettre sous la pioche.

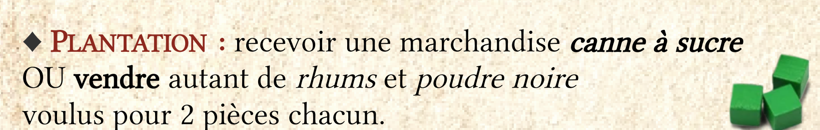


◆ **La cale sèche de Jules :** **réparer** son bateau OU **améliorer** une des trois caractéristiques de son bateau pour 1 pièce.

◆ **Bastion rouge :** **réparer** son bateau OU obtenir **2 lettres de marque**.

◆ **Île déserte :** **protéger son butin** face à tout futur naufrage.

◆ **Port-aux-Délices :** recevoir une marchandise ***rhum***
OU **vendre** autant de *cannes à sucre*
et *poudre noire* voulues pour 2 pièces chacune.



◆ **Plantation :** recevoir une marchandise ***canne à sucre***
OU **vendre** autant de *rhums* et *poudre noire*
voulus pour 2 pièces chacun.

◆ **Mine de soufre :** recevoir une marchandise ***poudre noire***
OU **vendre** autant de *rhums* et *cannes à sucre*
voulus pour 2 pièces chacun.

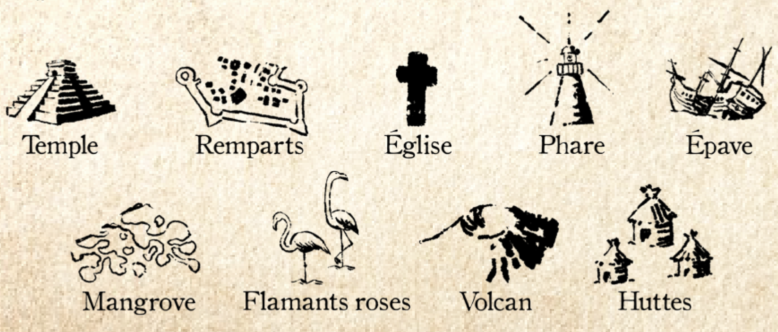
◆ **Cannibales :** **sacrifier un boucanier** pour gagner un fragment de la carte au trésor.



Indices

Armand le baratineur, pilier de bar à la taverne du Perroquet Bavard, aime raconter ses péripéties, hormis celles qui pourraient mener au trésor. La pioche des indices contient des anecdotes d'Armand le baratineur qui ne concernent pas l'île au trésor. Ils représentent des traits de paysages **qui ne sont pas présents** sur l'île contenant le trésor. Il y a 2 indices par île et chaque indice se retrouve sur 2 îles. Le trésor ne se trouve **jamais sur l'île aux Cornichons**.

On ne peut plus piocher d'indice chez Dame Vaudou si on en possède 3 en main. Faire naufrage les renvoie **sur le dessus de la pioche**. Le joueur chez Dame Vaudou pioche avant le joueur au Perroquet bavard.



Actions de capitaine

Les marchandises peuvent être dépensées pour obtenir un bénéfice particulier :

◆ Louvoyer : (phase de navigation) utiliser un nombre de *rhums* pour augmenter d'autant les voiles à ce tour.
◆ Bourrer la poudre : utiliser un nombre de *poudres noires* pour augmenter d'autant les canons **au prochain tour**.
◆ Calfater : utiliser un nombre de *cannes à sucre* pour réparer d'autant de points de coque.



Île déserte

◆ Cacher son butin : protège les cargaisons que le navire contient à ce moment précis. On peut protéger les marchandises, les pièces, les lettres de marque et les fragments de la carte au trésor. Placées en dehors de la feuille de bateau, ces cargaisons sont ainsi conservées en cas de naufrage. Elles demeurent utilisables à tout moment et de n'importe où. Toute nouvelle cargaison se dispose sur la fiche de bateau.



La cale sèche de Jules

Ce chantier naval permet de réparer gratuitement ou d'acheter une amélioration pour le prix de 1 pièce (jetons améliorations à poser sur les emplacements dédiés de la fiche de bateau). Quatre actions sont disponibles :

◆ Améliorer le gréement : augmenter les voiles de 1. Coût : 1 pièce.
◆ Améliorer les canons : augmenter les canons de 1. Coût : 1 pièce.
◆ Améliorer la coque : augmenter la coque de 2. Coût : 1 pièce.
◆ Carénage : réparer la totalité de la coque.



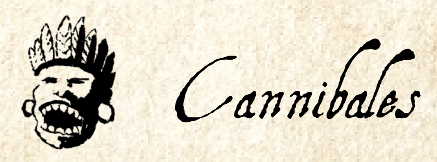


Bastion rouge

◆ Carénage : réparer la totalité de la coque.
◆ Mandat du Roi : recevoir 2 lettres de marque.



Un joueur peut dépenser une lettre de marque pour accomplir une action de plus dans un même tour. On peut utiliser autant de lettres de marque par tour que l'on souhaite. Cependant, acquérir des lettres de marque et en utiliser pendant le même tour est interdit.



Cannibales



Armand le baratineur a égaré chez les cannibales la carte menant au trésor.

◆ Sacrifice : sacrifier un boucanier pour obtenir un fragment de la carte au trésor (on retourne la carte du boucanier qui est conservée comme une cargaison, l'emplacement d'équipage est alors vacant). Chaque fragment possédé abrège la fouille d'un tour.

Bateaux

Les voiles indiquent le déplacement maximum que peut effectuer le navire pendant la phase de navigation.

Les canons indiquent le nombre de dégâts infligés à la phase de tir à chaque ennemi à portée. La poudre noire utilisée par l'action de capitaine s'empile en face.

La coque indique le nombre maximum de points de dégâts causés par les canons ennemis que le navire peut encaisser. S'il y a autant de dégâts que de points de coque, le bateau coule.

Les ronds évidés sont consacrés aux améliorations achetées à la cale sèche.

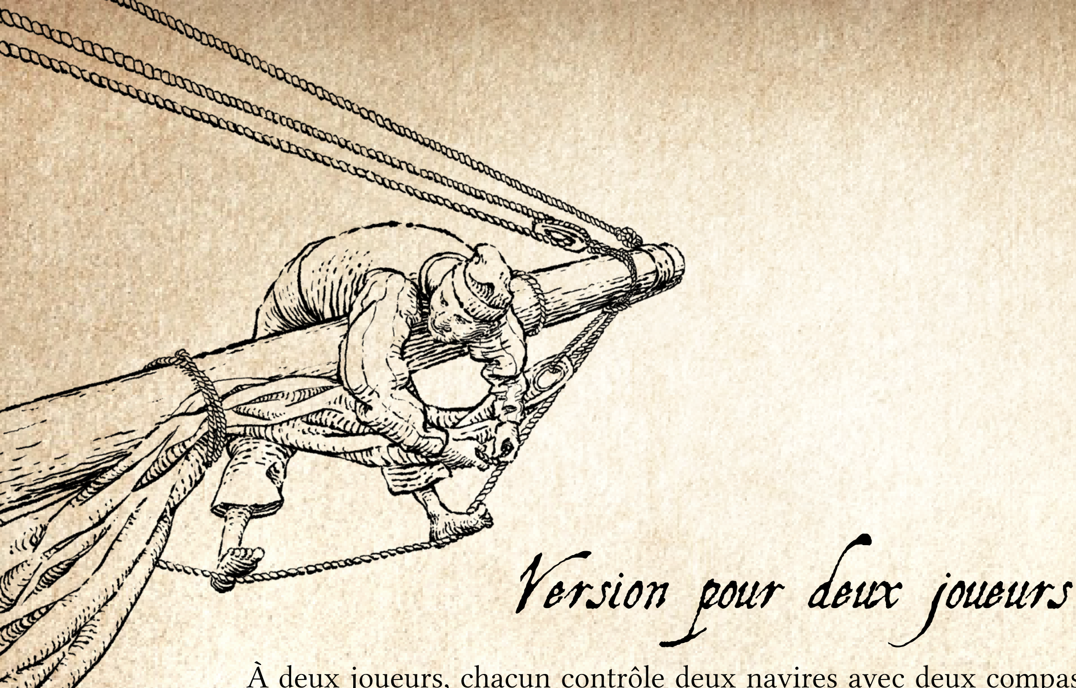
Le chiffre à droite indique le nombre maximum de boucaniers que le navire peut embarquer.



	VOILES	CANONS	COQUE	ÉQUIPAGE
Cotre	●●●●○	●○	●●●○○	●●●●●●
Ketch	●●●○	●○	●●●●●○○	●●●
Goélette	●●●○	●●○	●●●●●○○	●
Chébec	●●○	●○	●●●●●○○	●●●●●
Caravelle	●●○	●○	●●●●●●●○○	●●●
Corvette	●●○	●●○	●●●●●○○	●●●
Lougre	●●○	●●○	●●●●●●●○○	●
Frégate	●○	●●●○	●●●●●○○	●●●●●
Galion	●○○	●●○○	●●●●●●●○○	●●●●●
Jonque	●○	●●○	●●●●●●●●●○○	●●
Bleusaille	●	●	●	●
Rougeaud	●	●●	●●●	●●

À CINQ JOUEURS

	VOILES	CANONS	COQUE	ÉQUIPAGE
Bleusaille	●		●	●
Rougeaud	●	●	●●●	●●



Version pour deux joueurs

À deux joueurs, chacun contrôle deux navires avec deux compas et deux pavillons. Lors des préparatifs, chacun positionne tour à tour un bateau avec à son bord un boucanier et 2 pièces.

Les bateaux d'un même joueur ne s'abordent pas, ni n'échangent de tir de canon et peuvent ainsi faire des actions au même point. La victoire à 25 pièces n'est valide que lorsqu'un des deux bateaux atteint cette somme. Un navire abattu par les deux bateaux d'un même joueur n'offre aucune récompense. Les indices en main restent limités à 3 et sont perdus après le naufrage de n'importe lequel des deux bateaux.

Après un naufrage, un bateau réapparaît à la fin du **deuxième tour suivant**.

Courtoisie de jeu

Les actions doivent être annoncées à voix haute.

Vous pouvez décréter que toute action ou fouille annoncée ne peut être annulée. Les joueurs sont supposés faire leurs annonces simultanément. En pratique, on passe à la phase suivante quand un joueur débute celle-ci et que personne ne s'y oppose.

À 3 ou 4 joueurs, si ceux-ci acceptent un léger déséquilibre, il est possible d'introduire un nouveau joueur en cours de partie. Il placera son navire au début d'un tour au large de l'île aux Cornichons, avec 2 pièces et un boucanier.

Dessinez sur les pavillons ou imprimez-en d'autres ! Vos couleurs révéleront la vraie nature de votre témérité.







Boucaniers

Un boucanier se recrute pour le coût de 1 pièce à l'île aux Cornichons. On choisit l'un des 4 boucaniers posés devant la pioche et on remplace cette carte par la première de la pioche.

Un boucanier retourne à l'île aux Cornichons – sous la pioche – s'il meurt lors d'un abordage, si le bateau fait naufrage, ou si le joueur le remplace par un autre boucanier.

Sauf indication contraire, les actions des boucaniers se jouent pendant la phase d'action. Les lettres de marque peuvent multiplier les capacités de leurs actions. Pour actionner un boucanier qui agit sur le tour suivant (le canotier, le harponneur ou le timonier), on incline sa carte qu'on redressera à l'application de son effet. Le féticheur et la mondaine se jouent **après** les îles offrant des actions similaires.

◆ **Canotier :** ACTION, pour 1 pièce, aborde un ou plusieurs navires au prochain tour, sur un point à 1 ou 2 de distance. Aligné ou non, le point est au choix du joueur. Un abordage au contact empêche cette action. Le canotier a priorité sur le harponneur.

◆ **Cartographe :** ACTION, déplace le navire de 1 dans la direction voulue. Si le navire arrive sur la même île qu'un autre, il peut jouer les actions de l'île après lui contre des lettres de marque.

◆ **Charpentier :** ACTION, répare 1 point de coque.

◆ **Clandestin :** gratuit au recrutement. Offre 1 pièce s'il est choisi comme premier boucanier.



◆ **Coq :** vaut 2 fragments de la carte au trésor quand il est sacrifié aux cannibales.

◆ **Corsaire :** les compagnies des Indes ne font aucune perte d'abordage ni dégât de canon au navire.

◆ **Démolisseur :** fouille en 1 tour, mais coule le bateau si le trésor ne s'y trouve pas.

◆ **Ermite :** ACTION, protège le butin, comme on le ferait sur l'Île déserte.

◆ **Escroc :** chaque marchandise vaut 3 pièces à la vente au lieu de 2.

◆ **Espionne :** regarde le compas de navigation d'un autre joueur, avant de régler le sien, lorsque la coque de son propre navire a 4 points ou moins.

◆ **Faussaire :** ACTION, reçoit 1 lettre de marque.

◆ **Féticheur :** permet de recruter des boucaniers sur toutes les îles en recherchant dans la pioche.

◆ **Fou :** vaut 3 boucaniers à l'abordage, se suicide ensuite.

◆ **Gabier :** augmente les voiles de 1 quand le navire transporte moins de 3 cargaisons (pièces, lettres de marque, marchandises ou fragments) sans compter celles protégées.

◆ **Harponneur :** ACTION, au prochain tour, engage l'abordage avec un ou plusieurs navires, sur un point au choix du joueur, à distance de 1. Un abordage au contact empêche cette action.

◆ **Homme au tatouage :** réduit le temps de fouille de 1 tour.

◆ **La Brute :** à l'abordage, tue 2 boucaniers et en nécessite autant pour être éliminé.

◆ **L'ivrogne :** ACTION, gagne 1 *rhum* si le bateau s'est uniquement déplacé de 1 à ce tour.

◆ **Maître-canonnier :** ACTION (phase de tir), augmente les dégâts des canons de 1 à ce tour.

◆ **Mondaine :** ACTION, regarde un indice et le remet sous la pioche.

◆ **Singe :** ne prend pas d'emplacement d'équipage.

◆ **Survivant :** s'il est à bord durant le tour d'un naufrage, il rejoint, vivant, l'équipage du nouveau navire. Si le navire n'a qu'un seul emplacement, le joueur choisit entre lui et un nouveau boucanier.

◆ **Timonier :** ACTION, pour 1 pièce, permet d'effectuer la navigation du navire après les autres joueurs au prochain tour (ainsi après l'*Espionne*).

◆ **Vieux loup de mer :** triple les effets des actions de capitaine (1 *rhum* pour 3 de voiles, 1 *poudre noire* pour 3 canons et 1 *canne à sucre* pour 3 points de coque).



Pour toute remarque ou question, envoyez un courriel à cette adresse :
boucanierslejeu@gmail.com

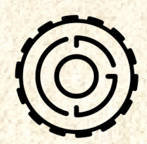
CONCEPTION ET ILLUSTRATION

Vincent Tellier

SUR UNE IDÉE DE

Thierry Durand et Vincent Tellier

Le prototype de ce jeu a été réalisé avec le parrainage du Cercle de l'Orbite Galactique



Le Cercle de l'Orbite Galactique - Maxime Richard
www.lecog.fr

MERCI À

Klaudia Kaczmarczyk-Tellier
Jonathan Ganne
Les Super Protos Numériques
Louis-Antoine Barel
Zachary Boubli

